

## Stationen Klassenchallenge

	<b>Beschreibung:</b>	<b>Teilnehmer</b>
<b>1. Papierflieger</b>	Die Schüler*innen basteln zu zweit Papierflieger (ein Blatt pro Paar). Nach einer Erprobungsphase wirft ein*e Schüler*in pro Paar den Papierflieger so weit er*sie kann und der weiteste Wurf der gesamten Klasse geht in die Gesamtwertung ein.	Alle
<b>2. Tower of Power</b>	In einem abgegrenzten Bereich werden acht Bauteile senkrecht stehend auf dem Boden verteilt. Die Teilnehmer greifen jeweils ein Seilende (12x). Aufgabe ist es, gemeinsam den an den Seilen befestigten Kran zu steuern und damit die Bauteile aufeinander zu stellen, um so einen Turm zu bauen. Dabei gilt stets die Vorgabe, dass die Bauteile von den Teilnehmern mit keinem Körperteil berührt werden dürfen. Die Aufgabe ist also nur durch genaue Absprache und organisiertes, gemeinsames Handeln der Gruppe lösbar. Zwei SchülerInnen koordinieren die Aufgabe.	14
<b>3. Hoola Hut</b>	In Kleingruppen (vier pro Team) werden Hoola Huts (Reifentürme aus sechs Reifen) gebaut. Dabei dürfen die Reifen jedoch nicht aufeinandergelegt werden! Nach einer Übungsphase müssen die Schüler*innen vier Hoola Huts so schnell wie möglich, <u>nacheinander</u> aufbauen. Fällt eine Hoola Hut in sich zusammen, erhält die Klasse 60 Sekunden zusätzlich.	16

	Material: Reifen + Bild Hoola Hut	
<b>4. Frisbee</b>	Die Schüler*innen positionieren sich an den vorgesehenen Markierungen. Sie passen sich in einer vorgegebenen Reihenfolge das Frisbee zu. Um einen Punkt zu erzielen, wirft der*die Letzte*r die Frisbee in ein vorgegebenes Ziel. Die Markierung darf nur verlassen werden, um die Frisbee zu fangen. Das Zuspiel muss an der Markierung erfolgen. Sobald die Frisbee den Boden berührt / nicht gefangen wird, muss von Neuem begonnen werden.	16
<b>5. Beach-volleyball</b>	Lockerer Beachen ohne Wertung	Alle
<b>6. Memory-Staffellauf</b>	Der Memorylauf ist eine Stafettenform. Die Klasse wird in kleine Gruppen (max. 4-er Gruppen) eingeteilt. Jede Gruppe erhält ein leeres Memoryblatt und einen Schreibstift (beides bleibt beim Start). Eine*r (evtl. zwei) pro Gruppe rennt zum vollen Memoryblatt (Distanz, Laufweg je nach Zielsetzung mehr oder weniger lang, mit oder ohne Hindernisse etc.). Dort merkt er*sie sich ein Feld, rennt zur Gruppe zurück und notiert auf dem leeren Memoryblatt im richtigen Feld dasselbe Zeichen / Formel / etc. Der nächste der Gruppe startet. Sieger ist diejenige Gruppe, die am schnellsten alle Felder korrekt ausgefüllt hat. Deren Zeit zählt dann anschließend für den Klassenvergleich.	16
<b>7. Spikeball</b>	Ein kleiner Ball muss über ein Spikeballnetz möglichst lange in der Luft gehalten werden. Dazu stehen auf beiden Seiten des Netzes an Markierungen zwei Gruppen, die im Rundlaufprinzip sich den Ball zuspielen (ohne Bodenkontakt). Sobald der Ball auf dem Boden aufkommt, muss von 0 gestartet	16

	werden. Das höchste Ergebnis wird gewertet. Die Schüler*innen zählen laut mit. Es müssen mindestens acht TeilnehmerInnen am Challenge Spikeballnetz hin- und herspielen.	
<b>8. Pipeline</b>	Die Gruppe erhält die Aufgabe, eine Kugel über eine bestimmte Strecke hinweg zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Die Kugel darf dabei jedoch nicht berührt werden; als Transportmittel dient die Pipeline, ein System von halbierten Kunststoffröhren, die nur nach bestimmten, vorher vereinbarten Regeln von den Teilnehmern verwendet werden dürfen.	16
<b>9. Slackline</b>	Lockereres Balancieren ohne Wertung zum Entspannen.	Alle
<b>10. Gedicht</b>	Die Gruppe erhält ein Gedicht, welches sie am Ende auswendig und fehlerfrei aufsagen muss. Je mehr Teilnehmer, desto einfacher das Memorisieren (pro Teilnehmer mindestens eine Zeile).	Alle